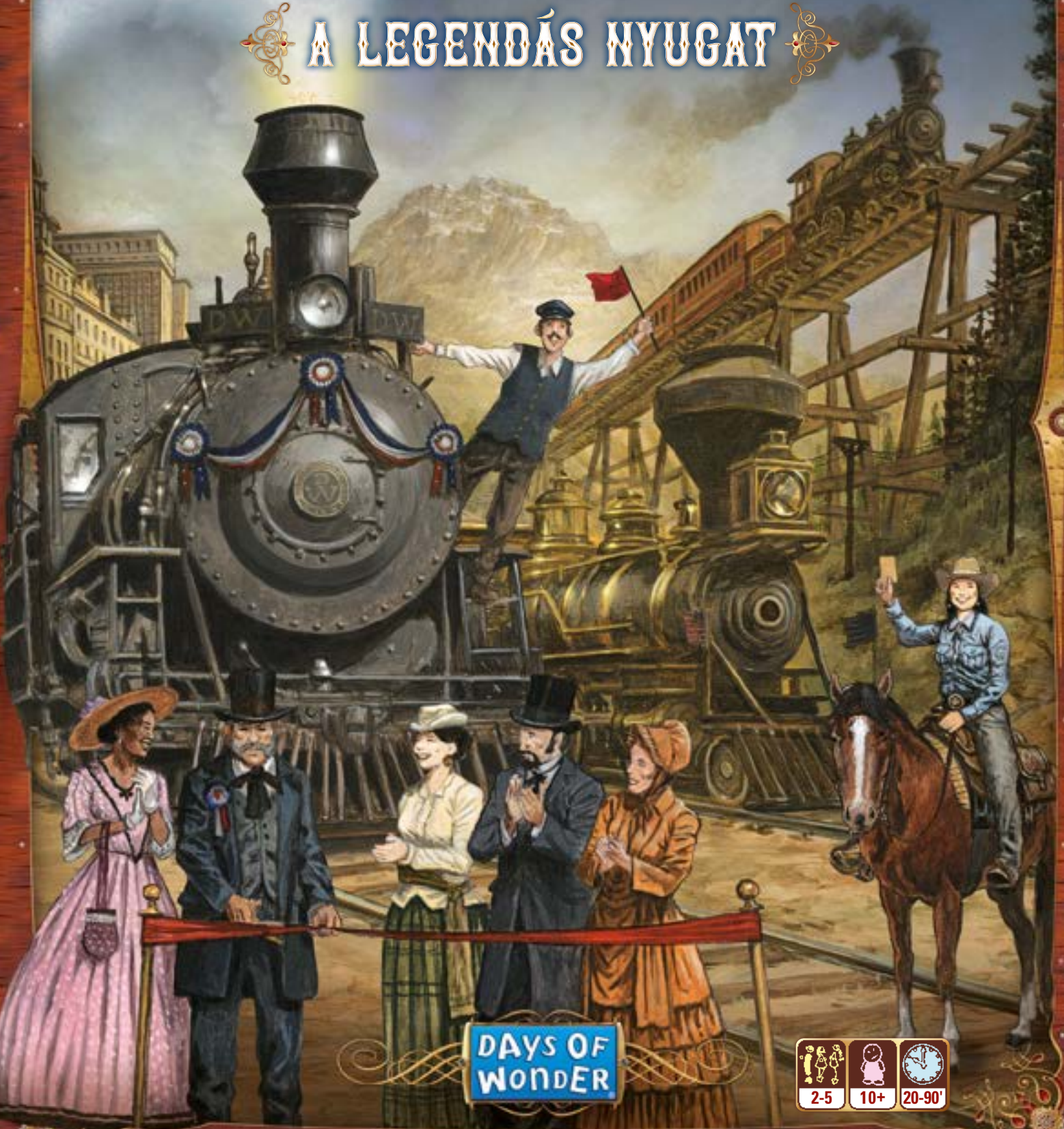


Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

TICKET TO RIDE

A LEGENDÁS NYUGAT



DAYS OF WONDER



2-5

10+

20-90'

A késő XIX. században járunk, és Amerika ipara virágzik. Újabbnál újabb vasúttársaságok versenyeznek egymással, hogy megfeleljenek a növekvő népesség igényeinek. Kereskedők és hivatalnokok utaznak városról városra, miközben élelmiszert és egyéb árukat kell egyik pontból a másikba juttatni. Egy tekervényes vasútvonal-hálózat kezdi beszőni Észak-Amerikát.

Thaddeus Reeves volt azon fiatal vállalkozók egyike, akik elsőként álmodoztak arról, hogy az ország minden pontját összekapcsolják egymással – és a legmerészebb álmait is felülmúlta. A Reeves Vasutak hamar kiépítette a legjövödelmezőbb vasútvonalakat az Atlanti-óceán és a Mississippi között, a vállalat előtt fényes jövő állt. Ezt azonban nem mindenki nézte jó szemmel... kapzsi vasútmagnások figyelték Thaddeus növekvő birodalmát, és azon tűnődtek, hogyan szabadulhatnának meg tőle.

Ahogy teltek az évek, a Reeves Vasutak tovább fejlődött és jelenleg is virágzik. Ebben a játékban ti is egy-egy új vasúttársaság vezetői lehettek. Az újonnan vásárolt mozdonyaitok már készen állnak, hogy kivegyétek a részetek ebből a rendkívüli iparágból. Most pedig dőljetek hátra kényelmes igazgatói székekben, és kezdjétek el olvasni a nyugatról érkező híreket...

TARTALOMJEGYZÉK

A játék kezdeti tartalma	3. o.	A játék vége	12. o.
A kampány tartozékai	3. o.	A tervező megjegyzése	14. o.
A kampány	4. o.	Készítők	15. o.
Előkészületek minden játékhoz	6. o.	Áttekintés	16. o.
A játék célja	8. o.		
Egy játékos köre	8. o.		
• Vonatkártyák húzása	8. o.		
• Szakasz bekötése	8. o.		
• Menetjegyek húzása	11. o.		

A JÁTÉK KEZDETI TARTALMA

1 több darabból álló játéktábla (5 darab a játék kezdetekor)



280 műanyag vonatkocsi
(56-56 kék, piros, zöld, sárga és fekete színben)



Érmék többféle értékben



136 illusztrált kártya:

1 vonatpakli (90 kártya: 12 vonatkocsi minden színben, 12 mozdony, 6 újság)



1 menetjegypakli (33 kártya)



1 eseménypakli
(7 kártya)



5 bónusz kártya



1 kezdőjátékos-kártya

5 vasúttársaság-doboz (1 minden játékoszínben)



banki kivonatok

1 szabálykönyv

A KAMPÁNY TARTOZÉKAI

Ne nyissátok ki vagy nézzétek át őket, amíg utasítást nem kaptok rá!



8 régiódoboz és 1 kalauzláda



8 régiótábla



1 történetpakli



77 képeslap

A KAMPÁNY

ÁTTEKINTÉS

Ez a *Ticket to Ride* játék egy legacyjáték, ami azt jelenti, hogy az egyes játszmák hatással lesznek a későbbiekre. Ha már játszottatok más legacyjátékot, sok elem ismerős lesz. Ha még nem találkoztatok ilyen játékkal, olvassátok el a továbbiakat, mivel ez a játék különbözik a legtöbb társasjátéktól, amelyekkel eddig találkoztatok.

A kampány során 12 játszmán keresztül fogtok végleges változásokat hozni a játékokba. Találhattok új szabályokat, tartozékokat, táblaelemeket és még sok mást. A legtöbb tartozék a játék kezdetekor még rejtve van – ne nyissatok ki semmit (a kezdeti tartalom kivül), amíg arra utasítást nem kaptok!

Minden játszmának lesz eleje, közepe és vége. Miután összeszámoltátok a pontokat, az éppen befejezett játszma alatt történetek alapján fogtok változásokat végrehajtani a játékokban. Ezt követően a kártyákat és egyéb játékelemeket visszatehetitek a dobozba, úgy, mint a legtöbb társasjáték esetében.

A következő játékkalommal azonban életbe lépnek a változások – új kártyákat kaptok és új szabályokat fogtok használni. Egyre több alkatrész kerül játékba, és a tábla is változni fog.

Ne aggódjatok, mindig kaptok segítséget az eligazodáshoz.

Megtörténhet – és valószínűleg meg is fog –, hogy megfeledeztek egy új szabályról, vagy valamit rosszul csináltok a játékban. Ez teljesen rendben van. Ha könnyű kijavítani a hibát, tegyétek meg! Ha nem, csak engedjétek el, végtére is, ez csak egy játék!

Fontos!

A dobozban találtok egy történetpaklit. A benne található történetkártyákat ne olvassátok el, amíg arra utasítást nem kaptok, és ne keverjétek meg a paklit. Ha a lapok összekeverednének, kérjétek meg valakit, aki nem játszik, hogy a kártyákon látható sorszám alapján rendezze vissza a paklit az eredeti sorrendjébe, az A oldallal felfelé (1865-01A, 1865-02A stb.).

TÁROLÁS ÉS KÁRTYÁK ELTÁVOLÍTÁSA

A kampánydobozt az elválasztók hat részre osztják a különböző tartozékok tárolásához:

- ◆ **Vonatkártyák:** vonatpakli helye két játszma között.
- ◆ **Menetjegyek:** a menetjegypakli helye két játszma között.
- ◆ **Események:** az eseménypakli helye két játszma között.
- ◆ **Raktár:** minden egyéb kártya és tartozék helye, amit minden játszmában használtok.

◆ **Posta:** a meg nem talált képeslapok helye. Ne nézzétek meg őket, amíg erre utasítást nem kaptok!

◆ **Kézbeszíthetetlen levelek:** az eltávolított kártyák helye.

ELTÁVOLÍTÁS

A játék során előfordulhat, hogy utasítást kaptok egy-egy tartozék eltávolítására. Ez azt jelenti, hogy az adott alkatrésze a továbbiakban nem lesz szükség. Az eltávolított kártyákat tegyétek a kézbeszíthetetlen levelekhez. Minden más eltávolított alkatrészt tegyetek a játék dobozába. A legtöbb esetben már nem lesz rájuk szükség, de előfordulhat, hogy valami újra játékba kerül.

KÉPESLAPOK



Egyes menetjegyeken szerepel egy sorszám, ami egy képeslapra fog utalni. Erről részletesebben később olvashattok.

VASÚTTÁRSASÁGOK

Minden játékos egy vasúttársaság elnökének a szerepét fogja betölteni, és minden játékos célja az, hogy játékról játékra növelje vállalatát, és végül az övé legyen Észak-Amerika legsikeresebb vasúttársasága. Minden vállalathoz tartozik egy doboz, ami két részből áll: az **irodából** és a **széfből**. Az irodában tároljátok két játszma között a kártyákat és jelölőket. Minden játszma előtt vegyetek ki mindent az irodából, és használjátok fel ezeket az előkészületekhez. A másik rész, a széf le van zárva, és csak egy rés van a tetején. Az ebben tárolt alkatrészeket csak a kampány (12 játszma) végén veszitek majd ki, és ezek alapján fog eldőlni, hogy melyik társaság volt a legsikeresebb. Minél több minden van a széfben, annál sikeresebb az adott társaság.

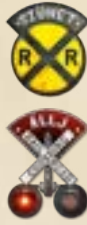
Széf



Iroda

TÖRTÉNETPAKLI

A történetpakli fog végigvezetni titeket minden játszmán. Minden játék előtt, az előkészületek 7. lépésénél húzzátok fel a történetpakli legfelső lapját, majd fordítsátok meg és olvassátok fel, ami rajta van. Ezt addig folytassátok, amíg olyan kártyához nem értek, amin **SZÜNET** vagy **ÁLLJ** felirat található, ezek jelzik, hogy ne olvassatok tovább. **Fontos, hogy a kártyák mindkét oldalát olvassátok el!** Miután felhúztatok egy kártyát (és elolvastátok mindkét oldalát), tegyétek a kézbesíthetetlen levelek közé – kivéve, ha játékba kerül, mint például egy új eseménykártya (lásd alább).



ESEMÉNYEK

A játék 7 eseménykártyával indul, amelyek egy paklit alkotnak. Egy új esemény akkor kerül játékba, ha felhúztok egy újságot a vonatpakliból. Miközben játszotok, és egyre több területet fedeztek fel, bizonyos eseményeket hozzáadtok a paklihoz, másokat pedig eltávolítotok belőle. Amikor egy új eseményt találtok, olvassátok el, mielőtt az eseménypaklihoz adjátok.



DOLLÁR

Minden játékos egy vasúttársaságot irányít, és mindenkit ugyanaz a cél vezérel: hogy a lehető legtöbb pénzt (dollárt) gyűjtse össze minden egyes játszma alatt, és a kampány során is. Minden játszma végén az a győztes, akinél a legtöbb pénz van. A játékosoknak az érméiket látható helyen kell tartaniuk.



REJTETT TARTOZÉKOK

A játékban több olyan tartozék is van, amelyek a kampány kezdetén rejtve vannak. A játszmák során ezek az alkatrészek játékba fognak kerülni, és a kezdeti tartozékok mellett ezeket is használni fogjátok. A rejtett tartozékok a következők:

Régióátlák

A kampány kezdetén Észak-Amerika keleti területein fogtok játszani. Ahogy a vasúttársaságaitok fejlődnek, és egyre több vasútvonalat építetek, új régióátlák kerülnek játékba a már meglévők mellé. Ezek a táblák minden későbbi játszma során a játéktábla részei lesznek.



Régiódobozok

A játék dobozában 8 régiódobozt és 1 kalauzládát találtok, amelyek rejtett tartozékokat tartalmaznak. Csak akkor nyissátok ki őket, ha utasítást kaptok rá. Amikor kinyitjátok az egyik régiódobozt, minden játékos megnézhet és elolvashat mindent, ami benne van. A kinyitás után már semmi titkos nincs bennük.



Képeslapok

Előfordul, hogy arra kaptok utasítást, hogy húzzatok fel egy képeslapot. Ilyenkor olvassátok fel hangosan az egyik oldalát (a képeslap megmondja, hogy melyiket), a másikat pedig tartjátok titokban, amíg nem teljesülnek a feltételei.



Ha teljesítettétek egy képeslap feltételeit, mutassátok meg a többi játékosnak is, hogy mik voltak azok, és gyűjtsétek be az érte járó jutalmakat.

A játszma végén felhúzott képeslapokat csak egy későbbi játszma során lehet teljesíteni. A 12. játszma végén felhúzott képeslapokat nem lehet teljesíteni.

ÚJ SZABÁLYOK

Ebben a szabálykönyvben több üres szövegdobozt is találtok. Miközben játszotok, új szabályokat fogtok felfedezni, ilyenkor ragasszátok be az adott szabálymatricát a szabálykönyvben jelölt helyére. Bizonyos szabályok a kampány végéig érvényben maradnak, mások viszont csak néhány játszma alatt fejtik ki a hatásukat.

TITKOK

Minden menetjegyen vannak színes mezők, egyes vonatkártyákon pedig szöveget, csákány és koponya szimbólumokat is láthattok. Ezeket egyelőre hagyjátok figyelmen kívül.

Játék közben találhattok olyan képeslapokat, amelyek még nem ismert szabályokra, eseménykártyákra vagy helyszínekre utalnak. Ez nem azt jelenti, hogy valamit kihagytatok, csak még nem fedeztétek fel a térkép adott területét.

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

Az első játékalkalom előkészületei előtt olvassátok el az egész szabálykönyvet. Ezt akkor is tegyétek meg, ha már gyakorlott *Ticket to Ride*-játékosok vagytok, mivel egyes szabályok és kifejezések eltérhetnek a többi *Ticket to Ride* játékban megismertektől.

Az újságokat tegyétek külön a vonatkártyáktól.

Minden játékos válasszon egy vasúttársaságot, amivel a kampány teljes ideje alatt játszani fog. Mindenki vegye el az adott vasúttársasághoz tartozó dobozt, és írja rá a nevét.

Vegyétek ki a raktárból a bónusz kártyákat, és tegyétek őket a hozzájuk tartozó vasúttársaság dobozának iroda részébe. Ezután vegyétek ki a raktárból a kezdőjátékos-kártyát, és sorsoljátok ki, hogy melyik játékos kapja meg azt.

Miután elolvastátok a szabálykönyvet, kezdjétek el az előkészületeket, és amikor utasítást kaptok rá (a 7. lépésben), húzzátok fel az első történetkártyát.



ELŐKÉSZÜLETEK MINDEN JÁTSMÁHOZ

1. Állítsák össze a játéktáblát az asztalon. A kampány kezdetén a tábla 5 darabból áll. **A** Ahogy haladtok a kampányban, a tábla mérete nőni fog, így majd egyre több darabból fog állni.
2. Minden játékos vegye magához a vasúttársasága dobozát, és vegyen ki mindent az irodából (a széfből ne). **B** Az első játszma kezdetekor egy kártya lesz az irodában (a bónusz kártya). **C**
3. Adjatok minden játékosnak 5\$-t. **D**
4. Keverjetez újságokat a játékoszám alapján a vonatpakliba:
 - **2 játékos:** 6 újság
 - **3 játékos:** 4 újság
 - **4-5 játékos:** 3 újság
 Tegyéték a megmaradt újságokat a raktárba.
5. Keverjétek meg a vonatpaklit, és osszátok képpel lefelé minden játékosnak **4 vonatkártyát**. **E** Tegyéték a megmaradt kártyákat egy pakliba képpel lefelé a tábla mellé, majd a pakli legfelső 5 lapját képpel felfelé fordítva tegyéték le sorba egymás mellé. **F** Keverjetez vissza minden így kiosztott vagy felfordított újságot a pakliba, és osszátok/tegyétek ki helyettük új kártyákat. Ha az 5 képpel felfelé kirakott kártya közül legalább 3 mozdony, dobjátok el mind az öt kártyát, és húzzátok helyettük öt új kártyát.
6. Keverjétek meg a menetjegyeket, és osszátok képpel lefelé minden játékosnak **4 menetjegyet**. **G** Tegyéték a megmaradt kártyákat egy pakliba képpel lefelé a táblán kijelölt helyre. **H** Miután megnézték őket, minden játékosnak meg kell tartania legalább 2 menetjegyet. Az eldobott menetjegyeket tegyéték a menetjegypakli aljára.

Azon ritka esetben, ha nincs elég menetjegy, hogy 4-et osszátok minden játékosnak, osszátok annyit, hogy minden játékosnak ugyanannyi legyen (2 vagy 3). Ebben az esetben minden játékosnak legalább 1 menetjegyet kell megtartania.
7. Olvassátok el a történetkártyákat, amíg el nem juttok egy SZÜNETH kártyáig. Olvassátok el a kártyák mindkét oldalát.
8. Keverjétek meg az eseménykártyákat, és a képpel lefelé fordított paklit tegyéték a táblán jelzett helyre **I**. Az események dobópaklijának kijelölt helyre **J** ne tegyéték semmit (a játék aktív esemény nélkül kezdődik).
9. A vasúttársaságok dobozának hátulján látható, hogy hány műanyag vonatkocsira lesz szüksége minden játékosnak az adott játszmaiban. **K** Az első játszmaiban 20-ra, de ahogy haladtok a kampányban, ez a szám nőni fog. A megmaradt vonatkocsikat tegyéték vissza a dobozba (az adott játszmaiban nem lesz rájuk szükség).



SZABÁLY A

SZABÁLY B

SZABÁLY C

SZABÁLY D

SZABÁLY E



A

F



B

C

L

14. Az a játékos kezd, akinél a kezdőjátékos-kártya van. **L** Ha ez a játékos nem vesz részt az aktuális játszmaiban, vegyék ki az irodájából a kártyát, sorsoljatok kezdőjátékost, és adjátok neki a kártyát.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy a játszma végén náluk legyen a legtöbb pénz.

A következőkkel lehet pénzt szerezni:

- Amenetjegyeken jelzett városok közötti egybefüggő útvonalak sikeres megépítéséért;
- A játékos színével megegyező szakasz bekötéséért;

• Bizonyos eseményekhez kötődő akciók végrehajtásáért;

• A műanyag vonatkocsik felhasználásáért.

A játékosok pénzt veszítenek minden olyan menetjegy után, amit nem sikerül a játék végéig teljesíteniük.

A játék során egyéb módokon is fogtok tudni pénzt szerezni (és veszíteni).

EGY JÁTÉKOS KÖRE

Az a játékos kezd, akinél a kezdőjátékos-kártya van, majd a többi játékos az óramutató járása szerint követi őt. Amikor egy játékos sorra kerül, a következő három akció közül kell egyet (és csak egyet) választania:

• Vonatkártyák húzása

• Szakasz bekötése

(Megjegyzés: a többi Ticket to Ride játéktól eltérően nem kapsz pontot – dollárt –, amikor bekötés egy szakaszt.)

• Menetjegyek húzása

VONATKÁRTYÁK HÚZÁSA

A vonatpaklit „sima” vonatkártyák (6 színben), dzsókerként használható mozdonyok (lásd alább) és újságok alkotják. Minden vonatkártya színe megfeleltethető a táblán lévő különféle szakaszok színének: fekete, kék, fehér, zöld, sárga és piros.



Ha a játékos vonatkártyák húzását választja, két kártyát húzhat. A kártyákat felveheti a tábla melletti, képpel felfelé fordított kártyák közül vagy a pakli tetejéről (vakon), esetleg egyet az egyik, egyet a másik helyről. Amikor a képpel felfelé fordított kártyák közül húz fel, azonnal pótolnia kell ezt a lapot a húzópakli tetejéről.

Ha bármikor előfordul, hogy az öt képpel felfelé fordított vonatkártya közül három mozdony, mind az öt kártyát azonnal el kell dobni, és a helyükre öt új lapot kirakni.

Egy játékosnak bármennyi kártya lehet a kezében. Ha elfogy a húzópakli, az eldobott kártyákat (beleértve az újságokat is) keverjétek össze, és alkossatok belőlük új húzópaklit. Alaposan keverjétek meg a lapokat, mivel a dobópakliban általában több egyforma lap van egymás mellett.

Megjegyzés: Abban a valószínűtlen esetben, ha 8 vagy kevesebb kártya van a húzó- és a dobópakliban összesen (az összes többi a játékosoknál van), a játékos nem húzhat vonatkártyát. Ilyenkor szakaszt kell bekötnie vagy menetjegyet kell húznia.

Mozdonyok húzása

Ha a játékos egy mozdonyt választ a képpel felfelé fordított kártyák közül, akkor csak ezt a kártyát húzhatja fel ebben a körben.



Megjegyzés: Ha a játékosnak szerencséje van, és a pakli tetejéről vakon húzott első kártyája mozdony, ez „sima” lapnak számít, és húzhat még egy lapot a körében (képpel felfelé fordított mozdonyt nem!).

Mozdonyok használata

A mozdonyokon minden szín megtalálható, és a játék során dzsókerként használhatók bármilyen színű kártyákkal együtt, amikor a játékos szakaszt köt be.

Előfordulhat, hogy egyes képeslapok, események vagy feltételek miatt kell mozdonyt eldobni. Ha több feltételt szeretnétek teljesíteni, mindegyik után el kell dobni egy-egy mozdonyt.

Például, ha egy játékosnál van egy képeslap, amin az áll, hogy „Szakasz bekötésekor eldobhatsz 1 mozdonyt, hogy kapj 5-t” és egy, amin „Szakasz bekötésekor eldobhatsz 1 mozdonyt, hogy húzz 2 vonatkártyát.”, két mozdonyt kell eldobnia ahhoz, hogy felhúzhasson 2 vonatkártyát és kapjon 5\$-t.

Újságok

Mindig, amikor egy játékos felhúzza egy újságot a pakliból (függetlenül attól, hogy vakon húz, vagy hogy lapot pótoljon):

• Az eseménypakli legfelső lapját képpel felfelé tegyék az események dobópaklijára, így ez lesz az új aktív esemény.

• Dobjátok el az újságot, és húzzatok helyette egy új lapot.

A legtöbb esemény egészen addig kifejti a hatását, amíg az az aktív esemény (a legfelső kártya az események dobópaklijában). Bizonyos eseményeken egy villám látható. Ezek a kártyák azonnal kifejti a hatásukat, de a játszma további részére nincsenek hatással, és a dobópakli tetején maradnak.

Előfordulhat, hogy az aktív eseményt el kell távolítani. Ilyenkor azonnal húzzatok helyette egy új eseményt.

SAKASZ BEKÖTÉSE

A szakasz egyszínű (bizonyos esetekben szürke) mezők két szomszédos város közötti folyamatos sora.

Egyszakasz bekötéséhez játsszatok ki annyi kártyát, ahány mezőből áll az adott szakasz. A kijátszott kártyák színének meg kell egyeznie a szakasz színével (lásd 1. példa).



A szürke szakaszok bármilyen egyszínű kártyaszettel beköthetők (lásd 2. példa).

A mozdonyok dzsókerek, mindig használhatjátok őket bármelyik más szín helyett.

Amikor egy játékos beköt egy szakaszt, tegye egy-egy műanyag vonatkocsiját a szakasz minden mezőjére, majd dobja el a bekötéshez felhasznált kártyákat.

Csak azokat a szakaszokat lehet bekötni, amelyek mindkét végén van város.

Egy játékos bekötheti bármelyik üres szakaszt a táblán. Az új

szakasznak nem kell egy már korábban bekötöttözhöz kapcsolódnia. Mindenki csak egy szakaszt köthet be a saját körében, és a teljes szakaszt egy körben kell bekötni. Például: a játékos nem rakhat le két műanyag vonatkocsit egy három mezőből álló szakaszra, hogy majd egy későbbi körben tegye le a harmadikat.

Dupla és tripla szakaszok

Vannak városok, amelyeket dupla vagy tripla szakaszok (2 vagy 3 egyforma hosszúságú szakasz ugyanazon városok között) kötnek össze.



Egy adott játékos csak egyetlen szakaszt köthet be egy dupla vagy tripla szakaszon.

1. példa

A Montréal és Buffalo közti szakasz bekötéséhez 2 piros vagy 2 kék vonatkártyára van szükség.



2. példa

A Buffalo és New York közti szakasz bekötéséhez 3 bármilyen (egyszínű) kártyára van szükség.



Fontos megjegyzés

2 és 3 játékos esetén csak a dupla szakaszok egyik fele használható. A játékos bármelyiket választhatja, de a másik szakaszt a játék hátralévő részében már nem lehet bekötni. A tripla szakaszok mindhárom része elérhető minden játékos szám esetén.

A szakasz bekötésének további szabályai

Amikor egy játékos beköt egy szakaszt, további szabályok is életbe léphetnek. A kampány kezdetén két ilyen van (lásd alább). A kampány során további szabályokat fogtok felfedni.

Amikor egy játékos beköt egy szakaszt, kövessétek a következő szabályokat az itt látható sorrendben, és hagyjátok ki azokat, amelyek nem vonatkoznak rátok (vagy még nem találtátok meg).

SZABÁLY
F

SZABÁLY
G

SZABÁLY
H

SZABÁLY
L

SZABÁLY
I

SZABÁLY
M

SZABÁLY
J

SZABÁLY
N

VASÚTTÁRSASÁGI SZAKASZ

Ha a bekötött szakasz (mindegy, milyen hosszú) színe egyezik az adott játékos vasúttársaságának színével, a játékos azonnal megkapja a bónuszkártyáján látható bónuszt.



SZABÁLY
O

SZABÁLY
K

SZABÁLY
P

SZABÁLY
Q

SZABÁLY
R

SZABÁLY
S

SZABÁLY
T

SZABÁLY
U

SZABÁLY
V

SZAKASZ BEKÖTÉSE NAGYVÁROSBA

Amikor egy játékos olyan szakaszt köt be, amelynek legalább az egyik végén egy nagyváros van, húzza fel a vonatpakli legfelső lapját, és vegye a kezébe. Akkor is egy lapot kap, ha a szakasszal két nagyvárost kötött össze. Ha egy játékos a későbbi körökben ugyanabba a nagyvárosba köt be szakaszt, minden egyes alkalommal felhúzhat egy lapot.



MENETJEGYEK HÚZÁSA

A játékos a körében úgy is dönthet, hogy menetjegyeket húz. Ilyenkor felhúzza a menetjegypakli 3 legfelső lapját. Ha kevesebb, mint 3 menetjegy van a pakliban, a játékos csak annyi kártyát húz fel, amennyi elérhető.



A felhúzott kártyák közül a játékosnak legalább egyet meg kell tartania (de akár mindhármat is megtarthatja). A nem megtartott kártyákat tegyék a menetjegypakli aljára. A kiválasztott menetjegyeket a játék végéig meg kell tartanotok, nem tehetitek vissza ezeket a pakli aljára, amikor a későbbiekben menetjegyeket húztok.

A menetjegyeken jelzett városok utazási célokat jelentenek a játékosok számára. Ha a játék végére a játékos létrehozott egy folyamatos útvonalat a saját műanyag vonatkocsijaiból a menetjegyen látható városok között, megkapja az érte járó dollárjutalmat. Ha nem sikerül létrehozni az útvonalat a játék végéig, a játékos elveszít annyi pénzt, amennyi a menetjegyen látható. Egyes menetjegyeken további szöveg is szerepel. Ezeket az első játék alatt hagyjátok figyelmen kívül (a játék során el lesz magyarázva).

A menetjegyeket a játszma végéig tartsátok titokban, és csak akkor fedjétek fel őket a többi játékos előtt, ha erre utasítást kaptok. Egy játékosnak bármennyi menetjegye lehet a játszma során.



A JÁTÉK VÉGE

Ha az egyik játékosnál a köre végén 0, 1 vagy 2 műanyag vonatkocsi van, minden játékos – **beleértve az adott játékost is** – lejátszik még egy utolsó kört. Ezt követően a játék véget ér.



1. A játék győztese

Minden játékos vegyen magához egy banki kivonatot, írja rá az adott játszma évét, majd töltsse ki a következő sorokat:

• Készpénz

Minden játékos jegyezze fel a banki kivonatra a nála lévő értéket.

• Megmaradt vonatkocsikért járó bónusz

Minden játékos számolja meg, hány műanyag vonatkocsija maradt a készletében, és a táblázat alapján jegyezze fel, hány dollárt kap.

Megmaradt vonatkocsik	Dollárjutalom
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Menetjegyekért járó jutalom

Fedjétek fel a menetjegyeket, és ellenőrizzétek, hogy sikeresen összekötöttétek-e a rajtuk szereplő városokat. A menetjegyek végösszegét (pozitív vagy negatív) jegyezzétek fel.



A BANKI KIVONAT VÉGÖSSZEGE

A játékosok összeadják a megszerzett pénzt, és felírják a végösszeget. A banki kivonaton a végösszeg sosem lehet kevesebb, mint 0\$.



Az a játékos győz, akinek a legtöbb pénze van. **Még ne kezdjétek el elpakolni a játékot.**

Döntetlen esetén

Ha két vagy több játékos között döntetlen áll fenn, közülük az végez előrébb, akinek több teljesített menetjegye van. Ha az állás továbbra is döntetlen, az végez előrébb, aki a fordulóban később került sorra.

KEZDŐJÁTÉKOS

Az utolsó helyezett megkapja a kezdőjátékos-kártyát, és az irodájába teszi.



VALAKI KIHAGYOTT EGY JÁTSZMÁT?

A kampány végén azok a játékosok, akik kihagytak egy vagy több játszmat, pontot kapnak minden kihagyott alkalom után (erről részletesebben a kampány végén olvashattok).

2. Esemény eltávolítása

Az a játékos, akinél a kezdőjátékos-kártya van, kiválaszt egy eseményt az események **dobópaklijából**, és eltávolítja azt (mindenki láthatja, hogy melyik kártya az). Ez a kártya a későbbi játszmák során már nem lesz játékban. Ha az események dobópaklija üres, nem kell eltávolítani eseményt.

3. A SZÜNET kártya ellenőrzése

Olvassátok el a SZÜNET kártyát, és nézzétek meg, hogy kerül-e a játékba új tartozék vagy játékszabály.

SZABÁLY
Z

SZABÁLY
AA

SZABÁLY
BB

6. A széf

Minden játékos tegye a banki kivonatát a széfjébe.

SZABÁLY
CC

SZABÁLY
DD

8. Pakoljatok el... vagy játsszatok még!

Tegyétek vissza a játék dobozába az összes alkatrészt (menetjegyek, vonatkártyák, érmék stb.), vagy játsszatok le a következő játszmát!



A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

Az amerikai vasút történelme rengeteg jól ismert történetnek ad háttérrel. Ebben a játékban arra törekedtünk, hogy a már jól ismert toposzok segítségével elmeséljünk egy történetet, amit ez a történelmi háttér ihletett. Az amerikai vasúthálózat terjeszkedésének azonban komoly ára volt.

Amerikai őslakos törzseket fosztottak és irtottak ki. A vasúton dolgozókat kihasználták, gyakoriak voltak a sérülések, a balesetek. A játék tervezése közben nem találtunk rá megfelelő módot, hogy ezeket az elemeket megfelelően beleillesszük a Ticket to Ride könnyed hangulatába.

Mindezt nem azért tettük, hogy megfélemezziünk ezekről a tragikus eseményekről, és arra biztatjuk a játékosokat, hogy olvassanak minél többet az amerikai vasút valós történelméről.



LEGACY

TICKET TO RIDE®

A LEGENDÁS NYUGAT

Tervezés

Rob Daviau, Matt Leacock és Alan R. Moon

Gyártás
Adrien Martinot

Illusztrációk
Julien Delval

Grafikus
Cyrille Daujean

Fejlesztés
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Szerkesztés
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Grafikai tervezés
Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi

Marketing és kommunikáció
Alexiane Achard

A magyar kiadás munkatársai
Fordító
Horváth Lajos

Lektor
Nagy Levente
Vágó I. Dániel

Külön köszönet jár a szerzőktől és a Days of Wondertől mindenkinek, aki segített a játék tesztelésében

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwsen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost és Michelle Zentis.

Ez a játék nem jöhetett volna létre nélkülük: Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérald, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline és Sébastien.

ÁTTEKINTÉS

A KÖRÖDBEN

Válassz egyet:

Vonatkártyák húzása

Húzz 2 vonatkártyát a képpel felfelé fordított lapok közül vagy vakon a pakli tetejéről. Vagy húzz 1 mozdonykártyát. Ha újságot húzol, fordítsd meg a legfelső eseménykártyát, és tedd az események dobópaklijára, majd húzz egy új vonatkártyát.

Szakasz bekötése

(Kövessd a későbbi utasításokat.)

Menetjegyek húzása

Húzz fel 3 **menetjegyet** a menetjegypakliból. Tartsd meg legalább 1-et. A többit tedd a menetjegypakli aljára.

A JÁTÉK VÉGE

Add össze a következőket:

- ☛ Megmaradt érmék;
- ☛ Megmaradt műanyag vonatkocsikért járó bónusz;
- ☛ A menetjegyekért járó jutalmak.

A végösszeget jegyezd fel a banki kivonatodra.

Hajtsd végre a játék végére vonatkozó egyéb szabályokat.

Megmaradt műanyag vonatkocsikért járó bónusz

Megmaradt vonatkocsik	Dollárjutalom
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

SZAKASZ BEKÖTÉSE

Játssz ki a szakasz színével megegyező kártyákat, majd **kövessd (sorrendben) az alábbi lépéseket**. A matrica nélküli lépéseket hagyd figyelmen kívül.

(A játék során új matricákat és új lépéseket fogtok hozzáadni a már meglévőkhöz. Nem sorban fognak játékba kerülni.)

matrica
1

matrica
2

3. VASÚTTÁRSASÁGI SZAKASZ

Ha a szakasz színe megegyezik a vasúttársaságodéval, megkapod a bónuszkártyádon látható bónuszt.



matrica
4

matrica
5

matrica
6

matrica
7

matrica
8

matrica
9

matrica
10

matrica
11

12. NAGYVÁROSOK

Ha a bekötött szakasz legalább 1 nagyvároshoz kapcsolódik, húzd fel a vonatpakli legfelső lapját.

